INSTITUTO FEDERAL DE
EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
NORTE DE MINAS GERAIS

INGLÊS INSTRUMENTAL

Autores: Msc. Alison Zille Lopes
Msc. Leonardo Silva

Salinas-MG
2011

Autores

Prof. Leonardo Silva – professor.leonardosilva@gmail.com
Prof. Alison Zille Lopes – alisonzille@gmail.com

Instituto Federal do Norte de Minas Gerais – Campus Salinas
Departamento de Informática
Fazenda Varginha Km 02 Rod.Salinas/Taiobeiras - Salinas/MG - CEP:39560-000
Fone/Fax: (038) 3841-7000
http://salinas.ifnmg.edu.br/

Conteúdo

Introdução.....5
Reconhecimento de gêneros textuais 9
Depression: The darker side of your Internet habit.....12
Laptop Computer Freezes Up, Runs Slow and Shuts Off.....13
When did the term ‘computer virus’ arise?.....20
Violent video games linked to child aggression.....23
Ubuntu Linux Vs. Windows Vista: The Battle For Your Desktop 38

1 – INTRODUÇÃO

1.1 – A Reconstrução da Torre de Babel

Por Rubens Queiroz de Almeida

Diz a Bíblia que muitos anos atrás todos os habitantes da Terra se uniram para construir uma torre que chegasse até o céu, para tornar seu nome célebre e impedir que fossem espalhados pelo mundo. Para punir os homens por sua ambição demasiada, Deus confundiu sua linguagem e depois os dispersou pelo mundo. Ainda hoje os povos da Terra falam uma imensidão de línguas diferentes. Na Internet entretanto, apesar dos muitos povos que a utilizam, existe um meio de comunicação comum. Da mesma forma que os computadores se comunicam independentemente de cor e raça, ou melhor, de fabricante e protocolo de comunicação, também os internautas possuem uma linguagem comum: a língua inglesa. Será a Internet uma nova Torre de Babel, construída para reunificar eletronicamente os habitantes deste lindo mundo azul?

É claro que nem todos que utilizam a Internet compreendem a língua inglesa. Porém mais de 80% dos documentos e das comunicações feitas através da Internet encontram-se em inglês. Apenas 0,7 % do oceano de informação que é a Internet está em português. É perfeitamente possível usar a Internet e se divertir muito navegando apenas por sites escritos em português. Fazer isto entretanto é o equivalente a ir à praia, não entrar na água e ficar se molhando com um baldinho de água que alguém encher para você. O que fazer? Aprender inglês é difícil e demora muitos anos. Como então adquirir o domínio desta ferramenta tão essencial à utilização plena da Internet? Realmente, para se ler, falar, escrever e ouvir com fluência a língua inglesa são necessários de seis a oito anos de estudo constante. Para que aprender tanta coisa se o mais importante é apenas ler? É muito mais fácil dominar um dos aspectos de um idioma (leitura) do que todos os quatro simultaneamente (ler, ouvir, falar e escrever). A Internet possui muito conteúdo interativo, onde a capacidade de se falar e escrever bem a língua inglesa certamente é uma grande vantagem, mas o mais importante certamente é saber ler. Ler para utilizar a informação existente na Internet para aprender, resolver problemas pessoais ou profissionais, se divertir, enfim, para uma infinidade de propósitos.

Como aprender a ler? É raro encontrar um curso de inglês onde se ensine o aluno apenas a ler. Só vendem o pacote completo, o que é totalmente insensato. Se precisamos investir vários anos para dominar o idioma em todos os seus aspectos, aprender a ler certamente demora muito menos. Em apenas quatro meses é possível obter uma compreensão razoável do idioma que nos permite começar a compreender textos em inglês.

Mas porque a leitura é mais fácil de se dominar? A própria Internet nos dá a resposta. Em um estudo realizado em 1997, realizamos um trabalho para determinar as palavras mais comuns da língua inglesa e seu percentual de ocorrência. Para este estudo utilizamos os livros online do Projeto Gutemberg. Este projeto, integrado por voluntários, tem por objetivo digitalizar obras de literatura cujos direitos autorais tenham se expirado. Nos Estados Unidos uma obra é colocada no domínio público 60 anos após a morte do autor. Obras de autores como Jane Austen, Conan Doyle, Edgar Rice Burroughs, e muitos outros estão disponíveis gratuitamente na Internet. De posse destes livros, 1600 ao todo na época da pesquisa, fizemos então nossos cálculos. Os 1600 livros combinados geraram um arquivo de 680 MB contendo aproximadamente sete milhões de palavras. Os resultados foram bastante surpreendentes. As 250 palavras mais comuns compõem cerca de 60% de qualquer texto. Em outras palavras, se você conhece as 250 palavras mais comuns, 60% de qualquer texto em inglês é composto de palavras familiares. Para facilitar ainda mais a nossa tarefa os cognatos, que são as palavras parecidas em ambos os idiomas (possible e possível, por exemplo), totalizam entre 20 e 25% do total das palavras. Aí já temos então 80 a 85% do problema de vocabulário resolvido. Se subirmos o número de palavras mais comuns a 1.000, chegamos a 70%. Somando a este valor os cognatos chegamos a valores entre 90 a 95% de um texto.

É claro que 90 ou 95% ainda não chega a 100%. Como fazer com o restante das palavras? Mais

uma vez, usamos nossa intuição (lembra-se que nossa intuição está correta em 99,999% das vezes?). Pensemos em nosso texto como um enigma a ser desvendado. Possuímos alguns elementos familiares, as palavras que conhecemos, e outros que nos são desconhecidos. Devemos deduzir, por meio de nossa intuição, de nossos conhecimentos anteriores, o que as palavras desconhecidas podem significar. Não precisamos nos preocupar com todas as palavras, apenas com aquelas que desempenhem um papel importante no texto. Quais são elas? Se uma palavra aparece com relativa frequência em um texto, ela certamente desempenha um papel importante na compreensão do todo. Se uma palavra aparece apenas uma vez, muito provavelmente não precisaremos nos preocupar com ela.

O maior problema é que tal enfoque é encarado de forma suspeita pela maioria das pessoas. Como é possível, ignorar uma palavra desconhecida e continuar lendo como se nada houvesse acontecido? O que estamos propondo não é nada absurdo. Qual foi a última vez em que consultou um dicionário? Toda vez que encontramos uma palavra desconhecida vamos em busca do dicionário? Muito provavelmente não. O que acontece é que, como a nossa familiaridade com o português é grande, na hipótese de depararmonos com uma palavra desconhecida, o seu sentido, dado o contexto que a cerca, será facilmente deduzido. Isto tudo praticamente sem mesmo nos darmos conta do ocorrido. A não ser que nos proponhamos a tarefa de parar a cada vez que encontrarmos uma palavra desconhecida, a nossa leitura se dá com frequência sem interrupções. As palavras desconhecidas são intuídas, quase que subconscientemente, e passam a integrar o nosso vocabulário. Considerando-se que o vocabulário de um adulto consiste de aproximadamente 50.000 palavras, é ridículo imaginar que tal conhecimento tenha sido adquirido através de 50.000 visitas ao dicionário. Este vocabulário foi adquirido, em um processo iniciado em nossa infância, de forma contínua e através da observação do nosso ambiente, observando outras pessoas falarem, prestando atenção nas palavras utilizadas em determinadas situações e também através da leitura.

A nossa estratégia para o domínio da língua inglesa para leitura é exatamente aquela utilizada há milhares de anos, com excelentes resultados, pela raça humana. Aprendizado natural, seguindo nossos instintos e pela interação com o ambiente que nos cerca.

Como vimos, o domínio das palavras mais frequentes da língua inglesa, pode nos ajudar a dar um impulso substancial em nosso aprendizado. Nesta listagem as palavras não estão organizadas alfabeticamente, mesmo porque não é nosso objetivo reproduzir aqui um dicionário. Também não incluímos todos os significados possíveis das palavras apresentadas. Todas as palavras são apresentadas em contexto, em exemplos de utilização. Não fornecemos a definição da palavra. Para cada palavra são listados em média três exemplos de utilização, com a respectiva tradução.

É muito importante ressaltar que estas palavras não devem ser memorizadas de forma alguma. O ser humano não funciona de forma semelhante ao computador, onde as informações podem ser armazenadas de qualquer forma, e ainda assim estão disponíveis em milésimos de segundos quando necessitamos. O ser humano, para reter alguma informação, precisa situá-la dentro de um referencial de conhecimentos. A informação nova precisa se integrar à nossa visão do mundo, à nossa experiência prévia. Apenas desta forma podemos esperar que o conhecimento adquirido seja duradouro. A maioria de nós certamente já vivenciou situações em que dados memorizados desapareceram de nossa memória quando não mais necessários. Ao contrário, tudo que aprendemos ativamente, permanece presente em nossa memória de forma vívida por muitos e muitos anos.

Embora esteja sendo fornecida uma lista de palavras, não adote de forma alguma o procedimento padrão de memorização, que é a repetição intensiva dos itens a serem memorizados. É certo que cada um de nós possui estratégias distintas para lidar com o aprendizado, mas eu gostaria de sugerir uma forma de estudo que certamente funciona.

Primeiramente, não tenha pressa. Não memorize, procure entender os exemplos. Para cada palavra apresentada, leia os exemplos e suas respectivas traduções. Não se preocupe em reter na memória o formato exato das frases e nem de sua tradução. O objetivo é apenas compreender o significado

da palavra apresentada e apenas isto. Uma vez compreendido este significado o objetivo foi alcançado.

Em segundo lugar, procure ler apenas enquanto estiver interessado. Não adianta nada ler todas as palavras de uma vez e esquecer tudo dez minutos depois. Se nos forçarmos a executar uma atividade monótona por muito tempo, depois de alguns momentos a nossa atenção se dispersa e nada do que lemos é aproveitado. Eu sugiro a leitura de dez palavras diariamente. Caso você ache que 10 palavras diárias é muito, não tem importância, este número é sua decisão. Se quiser ler apenas uma palavra, o efeito é o mesmo. Irá demorar um pouco mais, mas chegar ao final é o que importa. É só não esquecer, você deve LER as palavras e NUNCA tentar memorizar as palavras e os exemplos.

E finalmente, faça revisão. No primeiro dia leia e entenda dez palavras (ou quantas julgar conveniente). No segundo dia leia mais dez palavras e faça a revisão das dez palavras aprendidas no dia anterior. No terceiro dia, aprenda mais dez palavras e revise as vinte palavras aprendidas nos dias anteriores. E assim por diante até o último dia, onde aprenderá as últimas dez palavras e revisará as 240 palavras anteriores. Muito importante, por revisão não quero dizer que se deve fazer a leitura de todas as palavras e exemplos anteriores. As palavras mais frequentes estão grafadas em tipo diferente e em negrito, para que possamos localizá-las facilmente na página. Apenas examine as palavras anteriores em sua revisão. Caso não se recorde de seu significado, então, e apenas então, leia os exemplos. A revisão é extremamente importante. Nós realmente aprendemos quando revisamos conceitos aos quais já fomos expostos. Procedendo desta forma, tenha certeza de que tudo o que aprendeu será absorvido de forma permanente, constituindo a base fundamental de tudo que irá aprender em seus estudos da língua inglesa.

Caso a sua motivação seja realmente alta e você queira reler todos os exemplos já estudados, vá em frente. Como você pode notar, os exemplos empregam um vocabulário bastante rico. A leitura mais frequente dos exemplos fará com que ao final do estudo o seu vocabulário tenha se enriquecido muito além das 750 palavras básicas.

Outro ponto importante é a questão do estudo da gramática. A gramática, ou o estudo da estrutura da língua, deve ser apenas para ajudar o aluno a identificar as construções verbais. Não é necessária, para fins de aprendizado da leitura, a memorização de estruturas gramaticais. Como já afirmado, o nosso aprendizado se dá de forma natural. Da mesma forma que uma criança não tem aulas de gramática para aprender sua língua materna, nós também não devemos nos preocupar com este aspecto em nosso estudo. A leitura dos exemplos das palavras mais comuns irá lançar os fundamentos iniciais do conhecimento da estrutura da língua inglesa.

Resta agora esclarecer um ponto, que é a desculpa favorita de todos nós nos dias de hoje: a falta de tempo. Tempo certamente é fácil de se encontrar para fazer aquilo que nos dá prazer. Para resolver o problema de tempo para este estudo, pense nesta atividade como algo prazeiroso e que lhe trará benefícios enormes, tanto no campo pessoal como profissional. E além do mais, o aprendizado e a revisão das palavras pode ser feito diariamente em não mais de quinze minutos. Se levarmos em conta que os intervalos comerciais em programas de televisão geralmente duram entre quatro a cinco minutos, todo o tempo necessário para este estudo pode ser encaixado nos intervalos de sua novela favorita, certo?

Finalmente, queria lembrar a todos que aprender o inglês é bastante fácil. Basta deixar de lado os preconceitos e traumas que temos com a língua inglesa e realmente acreditarmos em nossa capacidade de aprender. Não leva a nada guardar rancores de tentativas frustradas de aprendizado ocorridas no passado. O domínio da língua inglesa é hoje o nosso passaporte para um mundo de informações que podem nos ser úteis tanto na esfera pessoal quanto profissional. Se você não domina a língua inglesa o momento certo para começar é hoje. Você vai ver que sem fazer muita força em, pouco você estará se locomovendo com desenvoltura cada vez maior pela Torre de Babel reconstruída que é a Internet.

2 – RECONHECIMENTO DE GÊNEROS TEXTUAIS

2.1 – Função comunicativa

Gêneros textuais são tipos de texto cuja função comunicativa é reconhecida social e culturalmente por determinada comunidade. Além de terem essa função comunicativa específica, os gêneros textuais se caracterizam por organização, estrutura gramatical e vocabulário específicos, assim como pelo contexto social em que ocorrem.

Reconhecer o gênero de um texto significa ter conhecimento de seu formato (layout), isto é, das características próprias a ele, as quais o distinguem de outros gêneros. Por exemplo, o gênero textual *receita culinária* contém uma lista de ingredientes e um modo de fazer. Já o gênero resumo (ou abstract) de artigo de revista científica apresenta, de forma geral, o(s) objetivo(s) da pesquisa, a metodologia, os resultados alcançados e a conclusão. A familiariedade com o gênero textual possibilita ao leitor efetuar leituras mais eficientes e direcionadas, pois permite localizar informações mais rapidamente.

2.2 – Familiarização com gêneros diferentes

Observe os recortes desta página e da página seguinte (da letra A até a letra G) e identifique o gênero textual ao qual eles se referem.

A

Directions
Adults and children over 12: Take 1 caplet every 4 hours as needed. Do not exceed 3 caplets in 24 hours, unless directed by a physician. Children 12 and under should use Children's Advil.
Caution
Keep out of reach of children. This package contains enough medicine to seriously harm a child.
Non-medicinal Ingredients
corn starch, croscarmellose sodium, hydroxypropyl methylcellulose, iron oxides, lecithin, pharmaceutical shellac, polyethylene glycol, pregelatinized starch, silicon dioxide, simethicone, sodium lauryl sulfate, stearic acid, talc, titanium dioxide

B

HOME | MOTOR | MOTORCYCLE | MARINE | MEDICAL
PET | DENTAL | LEGAL | LIABILITY | TRAVEL | FUNERAL
We offer protected no claims bonus!
Are you
Fully Covered?
House Contents
• Policies in English
• Emergency 24hr Claims Service
Motor Insurance
• We cover UK plates
• Quick & efficient service
• Includes European breakdown
Covering the whole of Spain
Insure In Spain
IIS
96 648 2667 - 650 509 219
info@insureinspain.com / www.insureinspain.com

C

impending adjective

/ɪm'pen.dɪŋ/ [before noun]

describes an event, usually something unpleasant or unwanted, that is going to happen soon

impending disaster/doom

*Lineker announced his **impending** retirement from international football before the 1992 European Championships*

E

Abstract. This paper details an algorithm that automatically annotates blocks of code associated to variabilities in software product lines. The proposed algorithm is based on a tool to implement variabilities called CIDE (Colored IDE). CIDE enhances standard IDE with the ability to associate colors to lines of code in charge of implementing variabilities. Furthermore, the tool supports the generation of projections of a system in which the code annotated with a given color is not showed. Using the proposed algorithm, we have automatically extracted four variabilities from the Prevayler persistence framework .

D

21, Green Street,
Preston,
Lancashire,
PR8 2BB

15th June 2003

Dear Pip,

My name is Wendy and I am 9 years old. I live in Preston with my mum, dad and brother.

We have 2 cats. They are called Bubble and Squeak. Do you have any pets? Bubble likes to hunt. He is always bringing home birds and mice!

My favourite hobby is music. I play the piano and the violin. I also like reading and films.

I hope you will write to me soon.

love from,

Wendy

Calvin and Hobbes

F

G

Cook roast beef as usual. The larger the roast, the more drippings. While roast is cooking, make the Yorkshire Pudding batter.

YORKSHIRE PUDDING BATTER:
1 1/2 c. sifted flour
4 lg. eggs
2 c. whole milk
Salt & pepper to taste

mixture with whisk, gradually add in milk until batter is smooth. Season with salt and pepper to taste.

2.3 – O que nos permite identificar os diferentes tipos de texto

( ) o formato (*layout*)
( ) os recursos tipográficos (negrito, itálico, etc)
( ) as palavras características de cada tipo de texto
( ) o tipo de letra (fonte)
( ) as figuras
( ) a tradução de todas as palavras do texto

2.4 – Com base nos diferentes textos, liste o que você espera encontrar em cada um deles. Observe o exemplo abaixo:

A) Posologia; efeitos colaterais; composição química

B)

C)

D)

E)

F)

G)

3 – OBJETIVOS DA LEITURA E NÍVEIS DE COMPREENSÃO

A

Depression: The darker side of your Internet habit

UK study finds that people who replace human contact with online friends can be troubled

By Sharon Gaudin

February 3, 2010 11:24 AM ET

A team of psychologists at the University of Leeds in the U.K. said they have found that people who spend significant time online are far more likely to suffer symptoms of depression. When people begin to substitute real-life, face-to-face interaction with online conversations in chat rooms and on social networking sites like Facebook and Twitter, there's often "a serious impact on [their] mental health," the study found.

This study echoes a one published last August that came to a similar conclusion.

That study, conducted by the Centers for Disease Control and Prevention, found that the average online gamer is not a teenager, but is actually a 35-year-old overweight, aggressive, introverted -- and often depressed -- man. The study also found that when children and teenagers become game players, many tend to follow a trend toward physical inactivity and corresponding health problems that extend into adulthood.

The University of Leeds research found that people considered to be "Internet addicts" spent far more time than average users browsing sexual Web sites, online gaming sites and online communities. And Internet addicts showed a "higher incidence" of moderate to severe depression, though the study did not report on the exact percentage of addicts that showed depressive symptoms.

For this study, researchers interviewed 1,319 people between the ages of 16 and 51 -- 1.2% of whom were found to be Internet addicts. That number is higher than the 0.6% of Brits who are considered to be gambling addicts, the researchers noted.

FONTE: http://www.computerworld.com/s/article/9151299/Depression_The_darker_side_of_your_Internet_habit

B

Laptop Computer Freezes Up, Runs Slow and Shuts Off

Q: My laptop computer freezes up, runs slow (really slow) and shuts off. I've tried registry cleaner, scan and repair programs, program that are supposed to speed it up. But it's still acting up. I also updated my antivirus software.

A: Is this laptop online? If so it sounds a lot like a spyware problem. I would try downloading and installing Spybot and Adaware. Both are free, updatable and do a great job cleaning out spyware. Check out our spyware page for downloading link.

I also recommend CCleaner to clean up unused files and registry items. It is also a free program. Make sure you let it make a backup of your registry when it asks though www.ccleaner.com.

FONTE: http://www.onlinecomputertips.com/troubleshooting/tq1.html

C

ABSTRACT: Mobile robots are physical agents that move and interact continuously while embedded in a dynamic environment. Communications can be one of the most difficult parts of building robot architecture because of the increasing complexity of sensor and actuator hardware, and the interaction between intelligent features and real-time constraints. Currently, hybrid architectures offer the most widespread solutions for controlling intelligent mobile robots. This paper deals with the communications framework necessary to design and implement these architectures. The main goal of this work is to design a modular and portable architecture that allows the development of robot control systems. A multi-level and distributed architecture based on the reactive/deliberative paradigm is presented. Its main components are mobile software agents that interact through a distributed blackboard communications framework. These agents can be run on onboard processors, as well as on fixed workstations depending on their real-time restrictions. The presented control architecture has been tested in a real mobile robot and results demonstrate the effectiveness of distributing software agents to guarantee hard real-time execution.

Keywords: Mobile robots; Distributed computer control systems; Object-oriented technology; Agent-based systems; Real-time systems

FONTE: POSADAS, J. L.; POZA, J. L.; SIMÓ, J. E.; BENET, G.; BLANES, F. Agent-based distributed architecture for mobile robot control. **Engineering Applications of Artificial Intelligence**, v. 21, n. 8, p. 805-823, Jun. 2008.

3.1 – Compreensão geral

Faça uma leitura rápida dos textos das páginas anteriores, com base no título (quando houver), nas palavras semelhantes ao português e em seu conhecimento do assunto tratado. A seguir, descreva em apenas uma sentença a ideia geral de cada um deles.

TEXTO A: .....

.....

TEXTO B: .....

.....

TEXTO C: .....

.....

3.2 – Compreensão das ideias principais

Volte ao texto e responda a que se referem as seguintes informações. (As linhas estão indicadas entre parênteses.)

TEXTO A:

A) symptoms of depression (3)

.....

.....

B) Twitter (5)

.....

.....

C) one published last August (7)

.....

.....

D) 35-years-old (10)

.....

.....

E) physical inactivity (13)

.....

.....

F) 1,319 (20)

.....

.....

G) gambling addicts (22)

.....

.....

TEXTO B:

A) freezes up (1)

.....

.....

B) cleaner, scan and repair (1)

.....

.....

C) Is this laptop online? (3)

.....

.....

D) Spybot (3)

.....

.....

E) www.ccleaner.com

.....

.....

TEXTO C:

A) physical agents (1)

.....

.....

B) main goal of this work (8)

.....

.....

C) onboard processors (12)

.....

.....

3.3 – Compreensão detalhada

Leia os textos novamente e assinale verdadeiro (V) ou falso (F) para as seguintes afirmações:

TEXTO A:

A) Pesquisadores descobriram que pessoas que passam longos períodos na Internet têm maior chance de desenvolver depressão. ☐

B) As pessoas estão cada vez mais substituindo a comunicação frente a frente por salas de bate papo e sítios de redes sociais. ☐

C) Um estudo conduzido pelo centro de controle e prevenção de doenças descobriu que a maioria dos jogadores online é constituída por adolescentes. ☐

D) Pessoas consideradas "Viciadas em Internet" passam maior tempo que usuários comuns visitando sites de conteúdo adulto, jogos online e redes sociais. ☐

E) A porcentagem de britânicos viciados em jogos é apenas um pouco maior do que a encontrada na pesquisa a respeito de "viciados em internet". ☐

F) Crianças e adolescentes que se tornam jogadores tendem a inatividade física que, felizmente, não se estende até a idade adulta. ☐

G) Homens com idade de 35 anos, com sobrepeso, agressivos, introvertidos e, geralmente, depressivos são atualmente a maior parte dos jogadores online. ☐

H) Um estudo conduzido agosto passado entrevistou 1319 pessoas entre 16 e 51 anos das quais 1,2 % foram consideradas viciadas em Internet. ☐

TEXTO B:

A) O laptop encontra-se lento e tem vezes que liga sozinho. ☐

B) O laptop "trava", fica lento e desliga sozinho. ☐

C) A pessoa que responde a pergunta diz ao dono do laptop para atualizar o antivírus. ☐

D) CCleaner é um programa gratuito para excluir arquivos e registros não utilizados. ☐

E) A pessoa que responde informa da possibilidade de ser um spyware. ☐

F) Programas para a limpeza dos registros, varredura do computador e reparo foram usados, mas não solucionaram o problema. ☐

TEXTO C:

A) O principal objetivo do trabalho foi desenvolver sensores e atuadores para arquiteturas de robôs móveis. ☐

B) Esses agentes podem funcionar apenas em processadores integrados a placa do robô (onboard). ☐

C) Robôs moveis são agentes físicos que se movem e interagem continuamente quando imersos em um ambiente dinâmico. ☐

D) Arquiteturas hibridas oferecem, atualmente, as soluções mais populares para o controle de robôs móveis inteligentes. ☐

E) A comunicação pode ser a parte de mais difícil tratamento na construção da arquitetura de robôs. ☐

F) Uma arquitetura multi-camadas e distribuída baseada no paradigma reativo/deliberativo é apresentada. ☐

3.4 – Estabelecendo objetivos e níveis de compreensão

Toda leitura deve ter um objetivo. Lemos porque queremos algo da leitura. Às vezes, somos levados a ler por motivos práticos e bem definidos, como quando consultamos o dicionário para encontrar o significado de uma palavra. Outras vezes, nossos objetivos se definem de modo inconsciente; assim, por exemplo, lemos em busca de fatos quando olhamos o noticiário do jornal. Também lemos textos sobre assuntos relacionados a nossa área de interesse, em busca de novas ideias. E, muitas vezes, lemos simplesmente pelo prazer que a leitura nos traz. Alguns dos objetivos mais comuns da leitura são:

1) Aplicação prática

2) Aprendizagem

3) Entretenimento

Relacione os objetivos acima a suas descrições:

A) Leitura motivada principalmente pelo prazer que ela traz ao leitor. ☐

B) Leitura utilitária, em que buscamos informações necessárias a nossa sobrevivência. ☐

C) Leitura destinada a expandir nosso conhecimento de mundo. ☐

Nossos objetivos têm grande influência sobre como realizamos a leitura. A maneira como corremos os olhos pela lista telefônica em busca de um número é bem diferente do modo cuidadoso que adotamos para a leitura de uma procuração.

Pela mesma razão, há graus diferentes de compreensão de um texto. O nível de compreensão pode variar de acordo com nossas necessidades e objetivos e com as dificuldades que o texto apresenta. Assim, temos:

- **Compreensão geral**

Quando apenas observamos um texto rapidamente para obter uma ideia geral, focalizando de modo especial os títulos e subtítulos, tabelas, figuras, ênfase tipográficas, cognatos (palavras semelhantes ao português) etc. Para identificarmos o tema, podemos utilizar a técnica do skimming – uma leitura rápida, sem interrupções, feita apenas para obter a idéia geral, como na leitura de um jornal sobre o possível interesse em determinada matéria.

- **Compreensão das ideias principais**

Quando buscamos não só identificar a ideia geral, mas também compreender os argumentos ou ideias principais, sem contudo nos determos em detalhes. Uma técnica empregada para obter as ideias principais é o *scanning* – uma leitura qual nos concentramos na busca de uma informação específica. É o caso, por exemplo, da consulta a uma enciclopédia, catálogo ou lista telefônica.

- **Compreensão detalhada**

  Quando buscamos não só identificar a idéia geral e compreender os argumentos ou ideias principais, mas também conhecer os detalhes do texto. Por exemplo, ao selecionarmos uma matéria de interesse no jornal, prestamos atenção aos detalhes e estabelecemos comparações com o que já sabemos a respeito do assunto.

3.5 – Identifique pela respectiva letra (A, B ou C) os gêneros dos três textos utilizados nesta unidade:

TEXTO A	☐ Carta ao leitor
TEXTO B	☐ Resumo de artigo
TEXTO C	☐ Ajuda em fórum
	☐ Anúncio publicitário
	☐ Relato de pesquisa

3.6 – Cite os textos (A, B ou C) que apresentam as seguintes informações:

Objetivo .....

Descrição .....

Pedido de informação .....

Resultados obtidos .....

Dúvidas .....

4 – COGNATOS

When did the term 'computer virus' arise?

Steven White, manager of IBM Research's Massively Distributed System Group, offers some complementary information:

The term "computer virus" was coined in the early 1980s. Fred Cohen, then a Ph.D. student at the University of Southern California, came up with the idea of using self-replicating software, which spreads by attaching itself to existing programs as a way of attacking the security of multi-user computing systems. He showed this idea to Len Adleman, his thesis advisor. Adleman pointed out the similarity to a biological virus, which uses the resources of the cell it attacks to reproduce itself, and the term "computer virus" began its journey into everyday English.

Since then, computer viruses have mimicked their biological namesakes, spreading digital disease around the world. And here at IBM Research, we are taking inspiration from biological defenses to viruses and creating a kind of immune system for cyberspace, which will be able to find, analyze and eliminate new computer viruses from the world's computers quickly and automatically.

Alex Haddox is product manager of the Symantec AntiVirus Research Center, which manufactures Norton AntiVirus products. He adds:

The history of the computer virus began in the 1940s when John von Neumann published a paper called "Theory and Organization of Complicated Automata," which documented the possibility of replicating computer programs. John Conway is credited with creating the first "virus" in the form of a life emulating program called the "Game of Life" in the 1960s. In the 1970s the first true self-replicating programs, referred to as "organisms," were written as experiments in artificial intelligence on UNIX systems and used in small, isolated network type games by large research companies. In 1983 the term "virus" was first coined to describe self-replicating programs by Frederick Cohen and his colleague, Len Adleman. The first reports of serious damage from a PC virus occurred in 1986; the infection was caused by the "Pakistani Brain" virus, which was written by two brothers, Basit and Amjad Farooq Alvi, of Lahore, Pakistan.

Fonte: http://www.scientificamerican.com/article.cfm?id=when-did-the-term-compute

4.1 – Familiarização com o texto

Retire do texto acima:

A) Dez exemplos de palavras idênticas ou semelhantes a vocábulos da língua portuguesa (exemplos: computer; virus)

.....

.....

.....

B) Cinco exemplos de palavras da língua inglesa cujos significados você já conhecia.

.....

.....

C) Dois exemplos de palavras cujos significados você conseguiu inferir através do contexto.

.....

4.2 – Apresentação da estratégia (identificando cognatos)

A semelhança existente entre a língua portuguesa e a língua inglesa em termos de vocabulário deve-se principalmente ao fato de o português ser uma língua latina e de grande parte do vocabulário inglês provir do latim. Por essa razão, até os leitores que se julgam nada saber sobre a língua inglesa conseguem reconhecer muitas palavras em textos nesse idioma. Por exemplo: important, necessary, modern, dictionary, manual, interpretation, vocabulary, radio, cinema, map, etc. Tais palavras são denominadas COGNATOS.

Por outro lado, existem também os chamados falsos cognatos, ou falsos amigos, que são palavras normalmente derivadas do latim, que aparecem em diferentes idiomas com ortografia semelhante, e que têm portanto a mesma origem, mas que ao longo dos tempos acabaram adquirindo significados diferentes. A tabela a seguir contém alguns exemplos de falsos cognatos:

INGLÊS - PORTUGUÊS	PORTUGUÊS - INGLÊS
Actually (adv) - na verdade ..., o fato é que ... *Amass (v)* - acumular, juntar *Argument (n)* - discussão, bate boca *Application (n)* - inscrição, registro, uso *Audience (n)* - platéia, público *Beef (n)* - carne de gado *Cafeteria (n)* - refeitório tipo universitário ou industrial *Casualty (n)* - baixa (morte), fatalidade *Cigar (n)* - charuto *Collar (n)* - gola, colarinho, coleira *College (n)* - faculdade, ensino de 3º grau *Exciting (adj)* - empolgante ...	Atualmente - *nowadays, today* Amassar - *crush* Argumento - *reasoning, point* Aplicação (financeira) - *investment* Audiência - *court appearance; interview* Bife - *steak* Cafeteria - *coffee shop, snack bar* Casualidade - *chance, fortuity* Cigarro - *cigarette* Colar - *necklace* Colégio (2º grau) - *high school* Excitante - *thrilling* …

4.3 – Compreensão geral do texto

A) Descreva em poucas palavras o assunto do texto.

.....

.....

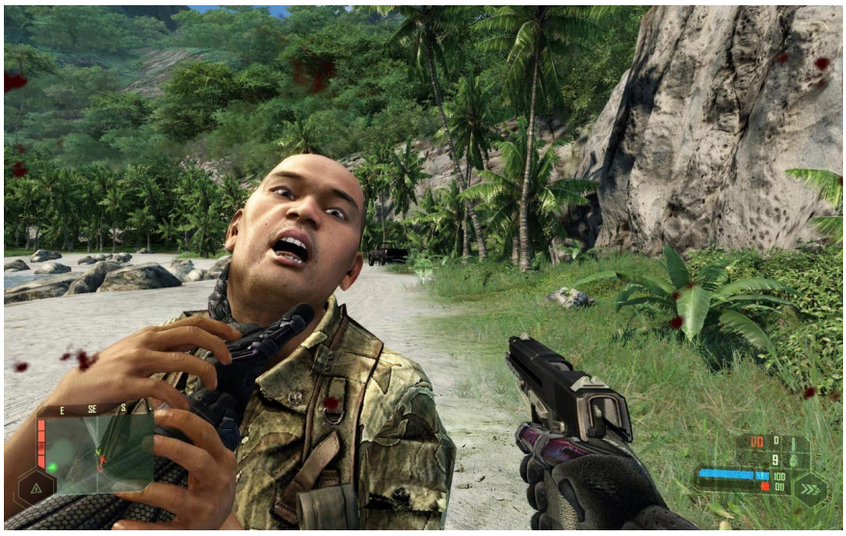
.....

B) Complete o quadro abaixo com informações retiradas do texto.

Quando?	Quem?	O que fez/fizeram?
1940s		Publicou um artigo chamado “Theory and Organization of Complicated Automata”, o qual documentou a possibilidade de duplicação de programas de computador.
1960s	John Conway	
	Grandes empresas de pesquisa	Desenvolveram os primeiros verdadeiros programas que se autocopiavam, conhecidos como “organismos”.
1980s	Len Adleman	Orientador da tese de Fred Cohen, apontou a semelhança existente entre o software que se autocopia e o vírus biológico, o qual utiliza recursos da célula que ele ataca para reproduzir-se.
		Criaram o termo *computer virus*.
1986	Basit & Amjad Farooq Alvi	

5 – CONHECIMENTO PRÉVIO

Violent video games linked to child aggression



About 90 percent of U.S. kids ages 8 to 16 play video games, and they spend about 13 hours a week doing so (more if you're a boy). Now a new study suggests virtual violence in these games may make kids more aggressive in real life.

Kids in both the U.S. and Japan who reported playing lots of violent video games had more aggressive behavior months later than their peers who did not, according to the study, which appears in the November issue of the journal Pediatrics.

The researchers specifically tried to get to the root of the chicken-or-egg problem -- do children become more aggressive after playing video games or are aggressive kids more attracted to violent videos?

It's a murky -- and controversial -- issue. Many studies have linked violence in TV shows and video games to violent behavior. But when states have tried to keep under-18 kids from playing games rated "M" for mature, the proposed restrictions have often been challenged successfully in court.

In the new study, Dr. Craig A. Anderson, Ph.D., of Iowa State University in Ames, and his colleagues looked at how children and teen's video game habits at one time point related to their behavior three to six months later.

The study included three groups of kids: 181 Japanese students ages 12 to 15; 1,050 Japanese students aged 13 to 18; and 364 U.S. kids ages 9 to 12.

The U.S. children listed their three favorite games and how often they played them. In the younger Japanese group, the researchers looked at how often the children played five different violent video game genres (fighting action, shooting, adventure, among others); in the older group they gauged the violence in the kids' favorite game genres and the time they spent playing them each week.

Japanese children rated their own behavior in terms of physical aggression, such as hitting, kicking or getting into fights with other kids; the U.S. children rated themselves too, but the researchers took into account reports from their peers and teachers as well.

In every group, children who were exposed to more video game violence did become more aggressive over time than their peers who had less exposure. This was true even after the researchers took into account how aggressive the children were at the beginning of the study -- a strong predictor of future bad behavior.

The findings are "pretty good evidence" that violent video games do indeed cause aggressive behavior, says Dr. L. Rowell Huesmann, director of the Research Center for Group Dynamics at the University of Michigan's Institute for Social Research in Ann Arbor.

There are two ways violent media can spur people to violent actions, said Huesmann, who has been studying violence in media and behavior for more than 30 years.

First is imitation; children who watch violence in the media can internalize the message that the world is a hostile place, he explains, and that acting aggressively is an OK way to deal with it.

Also, he says, kids can become desensitized to violence. "When you're exposed to violence day in and day out, it loses its emotional impact on you," Huesmann said. "Once you're emotionally numb to violence, it's much easier to engage in violence.

But Dr. Cheryl K. Olson, co-director of the Center for Mental Health and the Media at Massachusetts General Hospital in Boston, isn't convinced.

"It's not the violence per se that's the problem, it's the context and goals of the violence," said Olson, citing past research on TV violence and behavior.

There are definitely games kids shouldn't be playing, she said, for example those where hunting down and killing people is the goal. But she argues that the label "violent video games" is too vague. Researchers need to do a better job at defining what is considered a violent video game and what constitutes aggressive behavior, she added.

I think there may well be problems with some kinds of violent games for some kinds of kids," Olson said. "We may find things we should be worried about, but right now we don't know enough."

Further, she adds, playing games rated "M" for mature has become "normative behavior" for adolescents, especially boys. "It's just a routine part of what they do," she says. Her advice to parents? Move the computer and gaming stuff out of kids' rooms and into public spaces in the home, like the living room, so they can keep an eye on what their child is up to.

Dr. David Walsh, president of the National Institute on Media and the Family, a Minneapolis-based non-profit, argues that the pervasiveness of violence in media has led to a "culture of disrespect" in which children get the message that it's acceptable to treat one another rudely and even aggressively.

"It doesn't necessarily mean that because a kid plays a violent video game they're immediately going to go out and beat somebody up," Walsh says. "The real impact is in shaping norms, shaping attitude. As those gradually shift, the differences start to show up in behavior."

5.1 – Familiarização com texto

A) Com base apenas no título do texto da página anterior, descreva em poucas palavras o provável assunto do texto.

.....

.....

B) Antes de iniciar a leitura, reflita sobre o que você já leu ou ouviu a respeito do assunto. Cite algumas das informações que você tem sobre ele.

.....

.....

C) Leia o texto e verifique se ele apresenta alguma das informações que você listou na questão anterior. Você concorda com o texto?

.....

.....

D) Volte ao texto e responda:

Qual foi a descoberta encontrada pela pesquisa relatada no texto? Qual a opinião do Dr. Huesmann sobre essa descoberta?

.....

.....

Qual é a opinião da doutora Olson sobre o termo “vídeo games violentos”? E qual o exemplo citado de tipo de jogo que crianças não deveriam jogar?

.....

.....

5.2 – Familiarização com texto

- **Acionando conhecimento prévio**

  A compreensão de um texto depende em grande parte do conhecimento que o leitor já possui e que se encontra armazenado em sua memória – ou seja, de seu conhecimento prévio. Esse conhecimento resulta da aprendizagem acumulada com base nas experiências vivenciadas pelo indivíduo ao longo do tempo e pode ser acessado para auxiliar na assimilação de informações novas. O conhecimento prévio é um recurso fundamental no processo de compreensão, pois possibilita a formulação de hipóteses e inferências pertinentes ao significado do texto.

5.3 – Consolidação

- **Cognatos**

  Volte ao texto e encontre o equivalente em inglês das seguintes palavras:

agressivo.....

agressivamente.....

aparece.....

atraído.....

atitude.....

causa.....

centro.....

citando.....

colegas.....

considerado.....

constitui.....

horas.....

imitação.....

imediatamente.....

impacto.....

incluído.....

instituto.....

internalisa.....

japonês.....

listado.....

maduro.....

mental.....

contexto.....

controverso.....

convencido.....

definindo.....

definitivamente.....

diferenças.....

diferente.....

diretor.....

dinâmicas.....

emocional.....

evidência.....

exemplo.....

exposto.....

exposição.....

favorito.....

futuro.....

gradualmente.....

grupos.....

hábitos.....

hospital.....

hostil.....

mensagem.....

necessariamente.....

normas.....

pediátricos.....

percentagem.....

físico.....

ponto.....

preditor.....

problema.....

proposto.....

real.....

reportado.....

restrições.....

social.....

especificamente.....

termos.....

universidade.....

vago.....

vídeo.....

violência.....

virtual.....

6 – SKIMMING

A) Latvian 'Robin Hood' hacker leaks bank details to TV

Latvia has been suffering in the global recession. An alleged hacker has been hailed as a latter-day Robin Hood for leaking data about the finances of banks and state-owned firms to Latvian TV. Using the alias "Neo" - a reference to The Matrix films - the hacker claims he wants to expose those cashing in on the recession in Latvia. He is slowly passing details of leading Latvian firms via Twitter to the TV station and has its audiences hooked. The Latvian government and police are investigating the security breach. Data leaked so far includes pay details of managers from a Latvian bank that received a bail-out. It reveals that many did not take the salary cuts they promised. Other data shows that state-owned companies secretly awarded bonuses while publicly asking the government for help.

Fonte: **http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/8533641.stm**

B) Binary Numbers

Binary numbers are well suited for use by computers, since many electrical devices have two distinct states: on and off. They are the numbers computers themselves understand. Composed entirely of zeros and ones, they express all values in power of two. The advantage of the binary system is that you only need two symbols (0 and 1) to express any number, no matter how big it is. Since computers are basically just large groups of awitches, and since these switches can only be either on or off, binary system fits right in; you just define 0 as off and 1 as on and then binary numbers tell the computer which switches to throw.

Fonte: GALANTE, Terezinha Prado; LAZARO, Svetlana P. Inglês Básico para Informática. 3ª ed. São Paulo: Atlas. 1992. Pág.: 42.

C) Microsoft's foiling of botnet gets mixed response

Security experts are split over the effectiveness of Microsoft's efforts to shut down a network of PCs that could send 1.5 billion spam messages a day. The firm persuaded a US judge to issue a court order to cripple 277 internet domains used by the Waledac botnet. Botnets are usually armies of hijacked Windows PCs that send spam or malware.

"We aim to be more proactive in going after botnets to help protect the internet," said Richard Boscovich, the head of Microsoft's digital crime unit. "We will do whatever it takes to look out for our customers and our brand. We hope it will spur similar actions," Mr Boscovich told the BBC. Many saw Waledac as a devastatingly active botnet. Microsoft cited one 18-day period in December when the botnet sent more than 650 million spam e-mails to Hotmail accounts for everything from online pharmacies to fake designer goods, jobs and more.

Fonte: **http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/8537771.stm**

D) Facebook's news-feed patent could mean lawsuits

Facebook this week was awarded a patent pertaining to streaming "feed" technology -- more specifically, "dynamically providing a news feed about a user of a social network," complementing another patent filing that has been published but not yet approved. The implications for this, as AllFacebook.com pointed out earlier on Thursday, are far-flung: Facebook may choose to pursue action against other social-media sites that potentially violate this patent. Twitter, as AllFacebook points out, is effectively one giant news feed, to the extent that it clearly has influenced some of the changes that Facebook made to its own feed technology. That reaction could be alarmist. And yet prominent figures elsewhere in the social-media world don't seem thrilled.

Fonte: **http://www.cnn.com/2010/TECH/02/26/facebook.patent/index.html?hpt=Sbin**

6.1 – Familiarização com o texto

Leia os textos da página anterior, observando títulos, cognatos, bem como as primeiras e últimas linhas de cada parágrafo. Leve em conta também o seu conhecimento prévio dos assuntos tratados. Em seguida, tente resumir, com suas palavras, a idéia central de cada um deles.

A.....

.....

B.....

.....

C.....

.....

D.....

.....

6.2 – Buscando a idéia geral do texto (skimming)

Esta estratégia de leitura consiste em observarmos o texto rapidamente apenas para detectar o assunto geral do mesmo, sem nos preocuparmos com os detalhes.Para tanto, é necessário prestar atenção ao layout do texto, título, sub-título (se houver), cognatos, primeiras e/ou últimas linhas de cada parágrafo, bem como à informação não-verbal (figuras, gráficos e tabelas).

Skimming é muito utilizada em nosso dia a dia, quando foleamos um jornal ou revista para obter uma idéia geral das principais matérias / reportagens. No contexto acadêmico é bastante empregada na seleção de material bibliográfico para trabalhos de pesquisa.

6.3 – Compreensão das idéias principais e compreensão detalhada

Volte aos textos e releia-os, desta vez para ir além do nível de compreensão geral dos mesmos. Responda as seguintes perguntas sobre os textos.

Texto A:

1. Qual era o codinome (apelido) utilizado pelo *hacker* para divulgar informações sigilosas?

.....

2. O que motivou o hacker a divulgar tais informações?

.....

.....

3. O que significa a expressão 'bail-out' na frase: "…includes pay details of managers from a Latvian bank that received a **bail-out**."

.....

.....

4. Quem foram as pessoas e/ou empresas desmascaradas pela ação do *hacker*?

a. Robin Hood and Latvia
b. Banks and State-owned companies
c. Neo and The Matrix
d. Twitter and Latvian TV station

Texto B

1. Por que os números binários são adequados para o uso em computadores?

.....

.....

2. Qual a vantagem de se utilizar números binários?

.....

.....

3. É possível representar um número muito grande usando a notação binária?

.....

4. O que significa a expressão 'fits right in' na frase: "…since these switches can only be either on or off, binary system **fits right in.**"

.....

.....

Texto C

1. O que é uma **botnet**?

.....

.....

.....

2. A Microsoft é contra ou a favor das botnets? Por quê?

.....

.....

.....

3. Quem, segundo a Microsoft, enviou 650 milhões de spams em um período de 18 dias?
   a) Mr. Boscovich
   b) BBC
   c) Waledac
   d) Hotmail

4. O que significa a expressão 'split over' na frase: "Security experts are **split over** the effectiveness of Microsoft's efforts to shut down a network..."

.....

.....

Texto D

1. Explique como funciona a tecnologia *feed* ou *news-feed* utilizada no Facebook?

.....

.....

2. Segundo o *site* AllFacebook.com, o Facebook pode processar outros *sites* de redes socias, como o Twitter, por exemplo. Por quê?

.....

.....

.....

3. Quem não aparenta preocupação com o fato do Facebook poder processar outros *sites* de redes sociais?
   a. Twitter
   b. AllFacebook.com
   c. Prominent figures in the social-media world
   d. A giant that has influenced some of the changes that Facebook made

4. O que significa a expressão 'pointed out' na frase: "The implications for this, as AllFacebook.com **pointed out** earlier …"

.....

.....

TEXTO A

Installation

For some Windows® Operating Systems, administrative access is required to install software on a PC hard drive – it cannot be run on a server.

CD-ROM Method:

Place the CD into the drive. Follow the on-screen menu to install MPLAB IDE. If no on-screen menu appears, use Explorer to find and execute CD menu by double-clicking on the executable file MPxxx.exe (where xxx represents the version) in the root directory of the CD.

Download Method:

From the Microchip web site (**www.microchip.com**), double-click on the downloaded executable file to begin installation.

NOTE: For Windows NT® systems, Microsoft recommend reinstalling the service pack after ANY software or device driver is installed.

Minimum Configuration

- Compatible Intel Pentium® class system
- Support Windows operating system (see list below)
- 32 MB memory (128 MB recommended)
- 85 MB of hard disk space
- Internet Explorer 5.0 or greater for installation and on-line Help

Considerations for Installation

Operating systems:

- Windows NT 4.0 SP6a Workstation (NOT Servers)
- Windows 2000 SP2
- Windows XP Home and Professional

Tools associated with MPLAB IDE may not support the same operating systems as MPLAB IDE. See individual tool README files for more information.

TEXTO B

The header file stdio.h

stdio.h, which stands for "standard input/output header", is the header in the C standard library that contains macro definitions, constants, and declarations of functions and types used for various standard input and output operations. The functionality descends from a "portable I/O package" written by Mike Lesk at Bell Labs in the early 1970s. C++, for compatibility reasons, includes stdio.h as well as an essentially equivalent header, cstdio, which declares the stdio.h functions and types within the std namespace.

Functions declared in stdio.h are extremely popular, since as a part of the C standard library, they are guaranteed to work on any platform that supports C. Applications on a particular platform might, however, have reasons to use the platform's I/O routines, rather than the stdio.h routines.

Functions declared in stdio.h can generally be divided into two categories: the functions for file manipulation and the functions for input-output manipulation.

Name	Notes
File manipulation functions	
fclose	closes a file associated with the FILE * value passed to it
fopen, freopen	opens a file for certain types of reading or writing
remove	removes a file (deletes it)
rename	renames a file
rewind	acts as if fseek(stream, 0L, SEEK_SET) was called for the stream passed, and then its error indicator cleared
tmpfile	creates and open a temporary file, which is deleted when closed with fclose()
Input-output manipulation functions	
clearerr	clears end-of-file and error indicators for a given stream
feof	checks whether an end-of-file indicator has been set for a given stream
ferror	checks whether an error indicator has been set for a given stream
fflush	forces any pending buffered output to be written to the file associated with a given stream
fgetpos	stores the file position indicator of the stream associated by its first argument (a FILE *) to its second argument (a fpos_t *)
fgetc	returns one character from a file
fgets	gets a string from the file (ending at newline or end-of-file)
fputc	writes one character to a file
fputs	writes a string to a file
ftell	returns a file-position indicator which can then be passed to fseek
fseek	seeks through a file
fsetpos	sets the file position indicator of a stream associated by its first argument (a FILE *) as stored in its second argument (a fpos_t *)
fread	reads data from a file
fwrite	writes data to a file
getc	reads and returns a character from a given stream and advances the file position indicator; it is allowed to be a macro with the same effects as fgetc, except that it may evaluate the stream more than once
getchar	has the same effects as getc(stdin)
gets	reads characters from stdin until a newline is encountered and stores them in its only argument
printf, vprintf	used to print to the standard output stream
fprintf, vfprintf	used to print to a file
sprintf, snprintf, vsprintf, vsnprintf	used to print to a char array (C string)
perror	writes an error message to stderr
putc	writes and returns a character to a stream and advances the file position indicator for it; equivalent to fputc, except that a macro version may evaluate the stream more than once
putchar, fputchar	has the same effects as putc(stdout)
scanf, vscanf	used to input from the standard input stream
fscanf, vfscanf	used to input from a file
sscanf, vsscanf	used to input from a char array (e.g., a C string)
setbuf, setvbuf	sets the buffering mode for a given stream
tmpnam	creates a temporary filename
ungetc	pushes a character back onto a stream
puts	outputs a character string to stdout

Name	Notes
File manipulation functions	
fclose	closes a file associated with the FILE * value passed to it
fopen, freopen	opens a file for certain types of reading or writing
remove	removes a file (deletes it)

rename	renames a file
rewind	acts as if fseek(stream, 0L, SEEK_SET) was called for the stream passed, and then its error indicator cleared
tmpfile	creates and open a temporary file, which is deleted when closed with fclose()
Input-output manipulation functions	
clearerr	clears end-of-file and error indicators for a given stream
feof	checks whether an end-of-file indicator has been set for a given stream
ferror	checks whether an error indicator has been set for a given stream
fflush	forces any pending buffered output to be written to the file associated with a given stream
fgetpos	stores the file position indicator of the stream associated by its first argument (a FILE *) to its second argument (a fpos_t *)
fgetc	returns one character from a file
fgets	gets a string from the file (ending at newline or end-of-file)
fputc	writes one character to a file
fputs	writes a string to a file
ftell	returns a file-position indicator which can then be passed to fseek
fseek	seeks through a file
fsetpos	sets the file position indicator of a stream associated by its first argument (a FILE *) as stored in its second argument (a fpos_t *)
fread	reads data from a file
fwrite	writes data to a file
getc	reads and returns a character from a given stream and advances the file position indicator; it is allowed to be a macro with the same effects as fgetc, except that it may evaluate the stream more than once
getchar	has the same effects as getc(stdin)
gets	reads characters from stdin until a newline is encountered and stores them in its only argument
printf, vprintf	used to print to the standard output stream
fprintf, vfprintf	used to print to a file
sprintf, snprintf, vsprintf, vsnprintf	used to print to a char array (C string)
perror	writes an error message to stderr
putc	writes and returns a character to a stream and advances the file position indicator for it; equivalent to fputc, except that a macro version may evaluate the stream more than once
putchar, fputchar	has the same effects as putc(stdout)
scanf, vscanf	used to input from the standard input stream
fscanf, vfscanf	used to input from a file
sscanf, vsscanf	used to input from a char array (e.g., a C string)
setbuf, setvbuf	sets the buffering mode for a given stream
tmpnam	creates a temporary filename
ungetc	pushes a character back onto a stream
puts	outputs a character string to stdout

7.1 – Familiarização com o texto

Observe rapidamente os textos anteriores e localize as seguintes informações:

TEXTO A:

A) O tipo de acesso necessário para instalar o programa no disco rígido em algumas versões do Windows® .....

B) Espaço que deverá ser ocupado pelo programa.....

C) A quantidade de memória recomendada.....

D) A configuração mínima.....

.....

.....

E) O site através do qual deverá ser feito o download.....

.....

F) Os sistemas operacionais suportados pelo MPLAB IDE .....

.....

TEXTO B:

A) O conteúdo do arquivo de cabeçalho stdio.h.....

.....

B) As duas categorias nas quais se dividem as funções do stdio.h.....

.....

C) A categoria a qual pertence a função fflush.....

D) O uso da função tmpfile.....

.....

E) Função que escreve um caractere em um arquivo.....

F) O uso da função scanf.....

G) A categoria da função fscanf.....

H) Função que realiza uma busca em um arquivo.....

I) Funções que tem o mesmo resultado obtido quando se usa putc.....

.....

J) O uso da função fread.....

K) Fecha um arquivo.....

L) Pode ser uma macro com o mesmo efeito de fgetc.....

M) Para que serve a função fgetpos.....

N) Renomeia um arquivo.....

7.2 – Apresentação da estratégia

Buscando informação específica no texto (scanning)

Como vimos anteriormente, nossos objetivos determinam o modo pelo qual realizamos a leitura. Quando buscamos uma informação específica, concentramos a atenção apenas em identificá-la, ignorando outros detalhes do texto. Essa técnica de leitura, conhecida como scanning, consiste em correr rapidamente os olhos pelo texto até localizar a informação sobre o significado de palavras, a busca de um número na lista telefônica ou a utilização do índice de uma revista ou livro para encontrar um artigo ou capítulo de interesse. Essa técnica não exige leitura completa nem detalhada do texto.

7.3 – Consolidação

Skimming, cognatos e gêneros textuais

Ubuntu Linux Vs. Windows Vista: The Battle For Your Desktop

Is Linux finally ready to take on Windows as a desktop OS? We tried out both Vista and Ubuntu on individual PCs to see which works better. Here's who won.

By Serdar Yegulalp
InformationWeek
Abril 27, 2007 12:00 AM

The prevailing wisdom about Linux on the desktop runs something like this: "I'll believe Linux is ready for the desktop as soon as you can give me a Linux distribution that even my grandmother can run."

For some time, the folks at Ubuntu have been trying their best to make Granny – and most everyone else –happy. They've attempted to build a Linux distribution that's easy to install, use, configure, and maintain – one that's at least as easy as Windows, and whenever possible, even easier. As a result, Ubuntu is one of the Linux distributions that has been most directly touted as an alternative to Windows.

In this feature, I'm going to compare the newly-released Ubuntu 7.04 (codenamed "Feisty Fawn") with Microsoft Windows Vista in a number of categories. To keep the playing field as level as possible, I'm looking wherever I can at *applications* – not just in the sense of "programs," but in the sense of what the average user is going to do with the OS in a workday. Sometimes the differences between the two OSes are profound, but sometimes the playing field levels itself – OpenOffice.org, for instance, is installed by default in Ubuntu, but adding it to Vista isn't terribly difficult.

I tried to stick whenever possible with preinstalled software, although this rule sometimes had to be bent a little – for instance, to see what backup solutions were available for Ubuntu through its own software catalog. Also, while I was tempted to compare Vista's Aero interface to the Beryl window manager (which has a similar palette of visual effects), I decided that pretty graphics, while nice, had more to do with personal preference than efficiency. In addition, Beryl isn't installed by default in Ubuntu, and Aero isn't available on all PCs.

In each case, I've tried to look at practical benefits rather than theoretical ones – what works, what doesn't, and what you have to do to get certain things done. I should also note that, despite being a big fan of Vista, I've tried to keep my enthusiasm for it from overriding my judgment. Everyone needs something different, and not everyone needs (or wants) Vista – or Ubuntu – so I've done my best to keep my mind, and my eyes, wide open.

FONTE: www.informationweek.com

1. Utilizando a estratégia *skimming*, faça uma leitura rápida do trecho anterior para identificar o assunto tratado.

.....
.....
.....

2. Releia o texto prestando atenção aos cognatos, ou seja, às palavras que você consegue reconhecer devido à semelhança ao português. Depois, selecione seis exemplos de palavras cognatas.

.....
.....

Como vimos anteriormente, os textos possuem características que são associadas a determinado gênero textual. Observando essas características (por exemplo: o formato e a organização), podemos reconhecer o gênero textual a que pertencem.

O texto acima apresenta a seguinte organização:

- Título: apresentando a comparação entre dois elementos.
- Subtítulo: completando a compreensão do tema.
- Dados de autoria
- O que foi realizado e os objetivos.

3. Dentre as opções abaixo, identifique o gênero do texto

☐ Carta

☐ Tutorial

☐ Artigo Científico

☐ Artigo em revista eletrônica

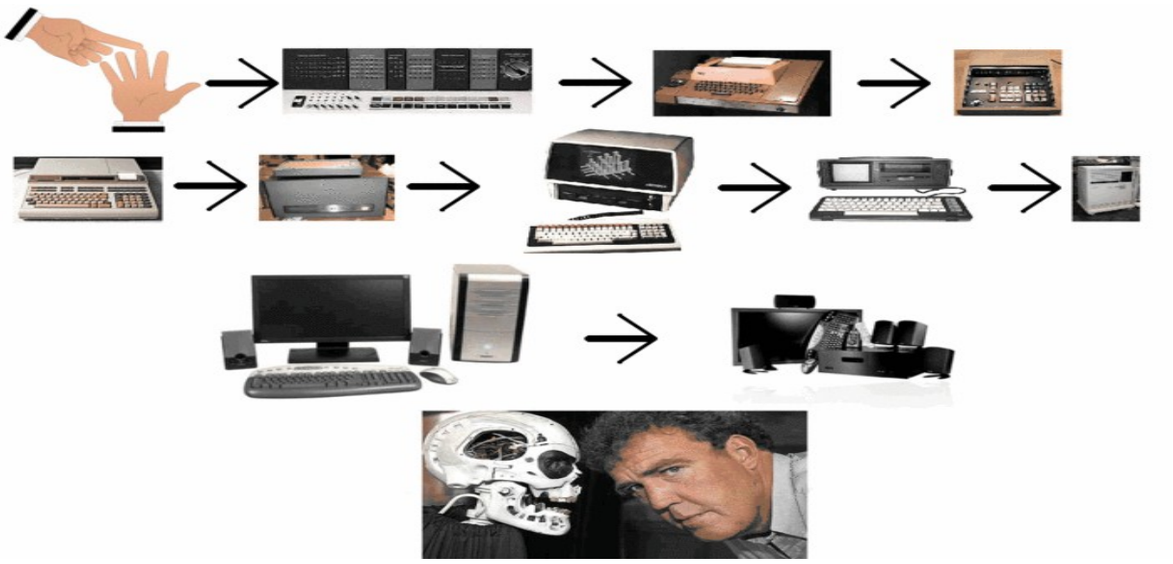
☐ Manual de instruções do site do fabricante

☐ Editorial de revista eletrônica

8 – INFERÊNCIA CONTEXTUAL

Evolution of Computer Systems

Fonte: Text by **Matthew N. O. Sadiku** and **Clarence N. Obiozor –** Illustration by **Wesson Abuel**



The need for counting, computing or processing data has been with man from the beginning. The most significant early computing tool is the ABACUS, a wooden rack holding parallel rods on which beads are strung. This simple device was used for addition and subtraction. A Scottish scholar, John Napier (1550-1617) invented the logarithm and in 1661, William Oughtred invented both the rectilinear and circular slide rules. A significant advance in the evolution of computing systems was the invention of a mechanical adding machine in 1642 by the French scientist Blaise Pascal (1623-1662). Having observed Pascal's machine in Paris, the German mathematician Gottfried Wilhelm von Leibniz (1646-1716) designed a better one in 1671.

Punch cards were first used in 1890 by Herman Hollerith and James Powers while working for the U.S. Census Bureau. With the punch cards, the calculating machines became fully automatic. In 1896 Hollerith formed the Tabulating Machine Company which manufactured punch card machines.

Although the punched machine was well established and reliable by the late 1930's, several research groups worked hard to build automatic digital computer. A group of IBM team of four workers led by Howard Hathaway Aiken, began work on a fully automatic calculator in 1939. The calculator, commonly called Harvard Mark I, was completed in August 1944.

The first all-digital electronic computer made its appearance during the World War II. ENIAC (Electronic Numerical Integrator and Calculator) went into operation in 1946. It was the first all-purpose, digital electronic computer. It used vacuum tubes instead of relays as the logic elements. Because of this, it was more than 1,000 faster than its electromechanical predecessors. However, ENIAC was of an unprecedented size and complexity.

The first generation of computers (1950-1959) used vacuum tubes as their logic elements and ring-shaped ferrite cores as memories. During this period computers were bulky, unreliable, and expensive. The introduction of semiconductor digital elements marked the beginning of the second computer generation in 1959. The second generation was marked by reduced size and cost with increased speed and reliability. Magnetic tape became the principal external storage medium.

The second-generation computers (1959-1969) were succeeded by the third computer generation (1969-1977), which used integrated circuits. The fourth-generation computers became available in the 1980s when very large-scale integration (VLSI), in which thousands of transistors and other circuit elements are placed on a single chip. The race is now on building the next or "fifth" generation of computers, machines that exhibit artificial intelligence. Thus new generations of computers will involve robotics and computer networks.

Familiarização com o texto

1. Observando a gravura e o título, descreva o que você pode antecipar sobre o assunto do texto.

.....

.....

2. O que a figura mostra exatamente?

.....

.....

3. Faça uma leitura rápida do texto para confirmar ou descartar as respostas anteriores.

4. Procure adivinhar o significado das palavras em negrito nas sentenças abaixo:

a. "With the **punch cards**, the calculating machines became **fully** automatic."

.....

b. "The first generation of computers (1950-1959) used vacuum tubes as their logic elements and ring-shaped ferrite cores as memories. During this period computers were **bulky**, **unreliable**, and **expensive**."

.....

.....

5. De acordo com o texto, os cartões perfurados foram mais utilizados em qual período:
    a. De 1642 a 1671
    b. De 1890 a 1944
    c. De 1969 a 1980
    d. De 1980 até os dias atuais

6. Qual a tradução correta para o trecho a seguir (último parágrafo do texto):

"The race is now on building the next or "fifth" generation of computers…"

.....

.....

Apresentação da estratégia

A inferência é uma estratégia de grande valor na compreensão de textos; muitas adivinhações / suposições, que podem ser rejeitadas ou confirmadas, ocorrem até o leitor chegar à interpretação da mensagem. Ao encontrar uma palavra desconhecida, podemos tentar adivinhar seu significado fazendo uso do contexto, isto é, observando a sentença em que a palavra aparece, ou as sentenças anteriores e posteriores. A habilidade de inferir é utilizada também para resgatar mensagens que não são indicadas explicitamente no texto. Esse processo é conhecido como 'ler nas entrelinhas'.

Para ler nas entrelinhas é preciso ter em mente as **ideias** expressas pelo texto, ao invés de **palavras isoladas**. Consequentemente, os enunciados devem ser lidos por inteiro e não palavra por palavra.

Para inferir palavras ou ideias de um texto, podemos utilizar os seguintes recursos:

- **Conhecimento prévio**: o conhecimento que o leitor já possui sobre o assunto tratado.
- **Contexto semântico**: o significado do texto como um todo (significado de palavras / ideias a partir do contexto em que estão inseridas).
- **Contexto linguístico**: pistas que indicam se a palavra é um substantivo, um adjetivo, um verbo, etc.
- **Contexto não-linguístico**: pistas contidas em gravuras, tabelas, gráficos, etc.
- **Conhecimento sobre a organização textual**: pistas contidas no título, subtítulo, divisão em parágrafos, etc.

1. Nos exemplos abaixo, faça inferências para completar as sentenças:

A. Em uma biblioteca, os livros são ..... de acordo com o assunto, título e autor.

B. Uma longa exposição a ..... pode prejudicar a audição.

C. É impossível cortar com esta faca porque ela está totalmente ..... .

Como podemos perceber, ao nos depararmos com algo pouco legível, apagado ou incompleto, automaticamente procuramos utilizar essa habilidade para adivinhar o que falta e entender o texto.

2. Se, por exemplo, a palavra *weight* for desconhecida, o seu significado poderá ser inferido quando a mesma for apresentada em um contexto:

“Many people are worried about their *weight*. To reduce *weight*, they eat less, eliminate carbohydrates from their diet, do a lot of exercises to burn calories, etc.”

.....

3. No texto abaixo, a palavra substituída por *tock (palavra inventada) também pode ser deduzida pelo contexto:

“She poured coffee into a *tock. Then, lifting the *tock, she drank. Unfortunately, as she was setting it down again, the *tock slipped from her hand and broke. Only the handle remained in one piece.”

…….

4. Utilize a mesma estratégia (inferência) para descobrir as palavras em inglês que estão faltando nas seguintes sentenças:

A. I removed the ..... from the shelf and began to read.

B. Rachel is very hard-working. On the other hand, her sister is very ……..

C. Everyone knows that if you step on a egg, it will ……..

5. Como você interpretaria o comercial a seguir (próxima página)? Identifique os tipos de conhecimento e contexto que você utilizou para chegar à interpretação.

.....

.....

.....

.....